

ARTIKEL

**DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE*
(STUDI PERILAKU SOSIAL SISWA SMA NEGERI KECIL PULAU
KULAMBING KABUPATEN PANGKEP)**

***IMPACT OF UTILIZING SMARTPHONE
(STUDY OF STUDENTS' SOCIAL BEHAVIOR AT SMA NEGERI KECIL PULAU
KULAMBING KABUPATEN PANGKEP)***

PAHRUL



**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2018**

PERNYATAAN KEORISINALAN TESIS

Saya, Pahrul

Nomor Pokok: 161050208002

Menyatakan bahwa tesis yang berjudul “Dampak Penggunaan *Smartphone* (Studi Perilaku Sosial Siswa SMA Negeri Kecil Pulau Kulambing Kabupaten Pangkep)” merupakan karya asli. Seluruh ide dalam tesis ini, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan, merupakan ide yang saya susun sendiri. Selain itu, tidak ada bagian dari tesis ini yang saya gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar atau sertikat akademik.

Jika pernyataan di atas terbukti sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh PPs Universitas Negeri Makassar.

Tanda Tangan.....

Tanggal 16 Agustus 2018



**DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE*
(STUDI PERILAKU SOSIAL SISWA SMA NEGERI KECIL PULAU KULAMBING
KABUPATEN PANGKEP)**

***IMPACT OF UTILIZING SMARTPHONE
(STUDY OF STUDENTS' SOCIAL BEHAVIOR AT SMA NEGERI KECIL PULAU
KULAMBING KABUPATEN PANGKEP)***

Pahrul

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu
Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar
fahrlfatma12@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1. Untuk mengetahui gambaran perubahan perilaku sosial siswa yang menggunakan *Smartphone* di SMA Negeri Kecil Pulau Kulambing; 2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang memotivasi dalam penggunaan *Smartphone* siswa SMA Negeri Kecil Pulau Kulambing; dan 3. Untuk mengetahui dampak penggunaan *Smartphone* terhadap perilaku sosial siswa SMA Negeri Kecil Pulau Kulambing.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik penentuan informan adalah *purposive sampling*. Artinya informan dipilih secara sengaja, dengan karakteristik (1) berdasarkan umur 15-18 tahun. (2) kelas, (3) jenis kelamin. Adapun jumlah informan dalam penelitian ini adalah 7 orang siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tahap reduksi data, penyajian dan pengolahan data, serta penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan, bahwa penggunaan *smartphone* pada siswa (1) telah tergambarkan bahwa terjadi perubahan perilaku sosial siswa dalam menggunakan *smartphone* seperti adanya kepercayaan diri, sifat mandiri, mudah bergaul, serta perilaku pamer dan daya saing yang tinggi. (2) dilatar belakangi oleh faktor internal, yakni adanya keinginan dari siswa sendiri, faktor situasional, yakni karena lingkungan sekolah yang mendorong siswa dalam menggunakan *smartphone*, faktor sosial, yakni adanya status sosial keluarga serta sebagai kebutuhan disekolah dan faktor eksternal, yakni adanya pengaruh iklan media elektronik. (3) dengan penggunaan *smartphone* didalam lingkungan sekolah memberikan dampak positif yakni memudahkan mendapatkan sumber belajar, memudahkan berkomunikasi, meningkatkan daya kritisnya dalam mengamati fenomena di dunia maya, dan negatifnya berpengaruh terhadap kesehatan atau radiasi cahaya kemata, kesenjangan berinteraksi, hubungan palsu, serta terkhusus mengalami kecanduan.

Kata Kunci: *Smartphone* dan Perilaku Sosial.

ABSTRACT

The study aims at discovering (1) the description of the changes of students' social behavior who utilize smartphone at SMAN Kecil Pulau Kulambing, (2) the factors which motivate the utilization of smartphone at SMAN Kecil Pulau Kulambing, and (3) the utilization of smartphone on students' social behavior at SMAN Kecil Pulau Kulambing.

The study was qualitative research which employed observation, interview, and documentation in collecting the data. The informants were determined by conducting purposive sampling technique, meaning that the informants were chosen purposively with several characteristics (1) at the range of 15 to 18 years of age, (2) class, (3) type of sex. The informants of the study were 7 students. Data were analyzed descriptively qualitatively by conducting several stages, namely data reduction, presentation, data process, and conclusion drawing.

The results of the study reveal that the utilization of smartphone by the students (1) had been described that there were changes of students' social behavior before and after utilizing smartphone such as self confidence, independence, easy going, show-off, and high competitive, (2) the background were the internal factor namely self desire; the situational factors namely the school environment that encouraged students in utilizing smartphone; the social factors namely social status of family and the needs in school; and the external factor namely the influence of electronic media advertisement, and (3) the utilizing of smartphone in school environment gave positive impact namely it gave easier learning sources, easier communication, improved critical power in observing phenomenon in cyberspace; whereas, the negative impact were negative influence on health or eyes radiation rays, interaction gap, fake relationship, and addiction.

Keywords: Smartphone, Social Behavior.

PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan teknologi dan informasi saat ini sangat berpengaruh pada bidang komunikasi dan informasi. Hal ini dikarenakan banyaknya ditemukan inovasi dalam hal teknologi dan informasi tersebut. Pada saat ini dunia menjadi tanpa batas setelah adanya kehadiran *smartphone* yang memiliki banyak manfaat seperti berkomunikasi satu sama lain walaupun dengan jarak yang sangat jauh. Perkembangan teknologi yang semakin berkembang dan menjadi lebih canggih saat ini termasuk perkembangan dalam bidang komunikasi. Berhubungan dengan teman dan sanak-saudara yang jaraknya jauh sekarang bukan sebuah masalah lagi semenjak munculnya *smartphone*.. *Smartphone* sebagai alat komunikasi yang paling dominan digunakan dan diminati oleh masyarakat, mulai dari masyarakat perkotaan hingga masyarakat pesisir. Mulai dari kalangan anak kecil, dewasa, pebisnis, akademisi, mahasiswa, serta para pelajar. Dengan berbagai macam alasan dan kepentingan atas kepemilikan *smartphone*. Sehingga memunculkan terminologi *cybercommunity* (masyarakat maya) dimana orang mampu berkomunikasi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu melalui dunia maya dan mendapatkan segala informasi yang diinginkan hanya dalam hitungan detik.

Perbedaan *handpone* dan *smartphone*, yaitu pada *handpone* tidak memiliki sistem operasi (OS) sedangkan *smartphone* menggunakan sistem operasi (OS). Jika *handpone* menggunakan *software* (perangkat lunak) penyimpanan data/dokumen terbatas sedangkan pada *smartphone* kecepatan akses internetnya tidak terbatas atau cepat. Lebih lanjut terkait perbedaan *handpone* dan *smartphone* juga terlihat pada perangkat kerasnya yaitu pada tombol. Tombol yang digunakan *handpone* bukan model QWERTY. Sementara pada *smartphone* menggunakan tombol QWERTY yang diadaptasi dari keyboard komputer. Perbedaan terakhir adalah pada proses pengaksesan pada internet. *Handpone* tidak dapat mengakses e-mail sedangkan *smartphone* dapat mengakses e-mail dan memiliki notifikasi (Carla, 2004: 133).

Meningkatnya penggunaan *smartphone* karena menjadi sebuah trend kehidupan yang eksis saat ini, para konsumen terbawa oleh arus mode, termasuk menginginkan teknologi canggih seiring berkembangnya zaman. Berbagai spesifikasi yang memadai dengan harga yang setara dengan kualitasnya, ditambah pula dengan *imagenya* sebagai ponsel kelas atas, maka masyarakat semakin antusias untuk dapat memiliki *smartphone* yang dimodifikasi semenarik mungkin.

Menurut Wilbert (Ranjabar, 2015: 4) bahwa, Perubahan sosial adalah “Perubahan penting dari struktur sosial” dan yang dimaksud dengan stuktur sosial adalah “pola-pola perilaku dan interaksi sosial”. Perubahan pada pola-pola perilaku dan interaksi sosial tersebut, tentunya tidak terjadi dengan sendirinya, namun disebabkan oleh beberapa faktor dan salah satunya adalah teknologi yang dalam hal ini adalah *smartphone*. Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa perilaku sosial siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu kajian untuk melihat dan mengamati perilaku sosial siswa dalam hubungannya dengan penggunaan *smartphone*.

Lebih lanjut, menurut Ritzer, (2013: 1) media massa telah mendorong dan menggeneralisasi proses simulasi dari pada realitas, orang diperlakukan sebagai simulasi yang melibatkan rekombinasi konstan dari berbagai benda, elemen-elemen kode. Penggunaan *smartphone* yang berkembang pesat di era globalisasi, sebagai alat komunikasi yang paling sering digunakan oleh masyarakat terkhusus siswa, dan bukan lagi menjadi komoditas yang sulit untuk ditemukan, setiap bulan bermunculan berbagai produk baru baik dari hasil inovasi, modifikasi maupun imitasi publik yang dibuat terpukau dengan kemunculannya.

Dikalangan siswa, teknologi komunikasi dan internet telah menjadi multifungsi. Tergantung perspektif individu yang menggunakannya, baik secara positif ataupun negatif. Contoh positifnya dapat memudahkan kalangan pelajar mencari tugas belajarnya. Begitu pula dampak negatifnya yakni memudahkannya mencari situs-situs yang belum layak ditonton.

Dengan menggunakan *smartphone* atau ponsel pintar yang memberikan kapasitas lebih besar dalam masyarakat dari berbagai kalangan terutama pada kalangan siswa terkait kegiatan proses pembelajaran, meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar siswa karena ruang belajar tidak hanya satu tempat sehingga melancarkan mereka untuk tetap terhubung dengan jaringan kapanpun dan dimanapun. Memudahkan pula pelajar berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain melalui *smartphone*, memudahkan pula untuk memperbanyak teman dan mendapatkan sumber-sumber pelajaran. Sebagai pengguna yang bijak diharapkan agar sekiranya tidak *extream* dalam penggunaannya, sehingga teknologi canggih tidak terlepas dari nilai guna dan manfaatnya.

Masuknya *smartphone* di dalam dunia pendidikan telah menyentuh kalangan siswa sebagai pengguna, dengan perlahan mereka menjadi korban dalam perkembangan teknologi. *Smartphone* bukan hanya sebagai wahana atau alat komunikasi, akan tetapi menjadikan sebuah trend bergensi yang menuntut kalangan siswa untuk selalu mengikuti barang yang diminati banyak orang, serta menjadikannya sebagai gaya hidup (*life style*). Dengan berbagai fitur aplikasi yang diberikan seperti *facebook*, *whatsapp*, *bbm*, *line*, *instagram*, bahkan gamespun menjadi sebuah daya tarik tersendiri dalam penggunaan *smartphone*. Oleh sebab itu prioritas penciptaan *smartphone* menjadi keuntungan yang sebesar-besarnya bagi pemilik modal. Suatu totalitas, ide, perspektif, perilaku, citra dan fenomena lainnya dipilih dan diadopsi sebagai sebuah budaya, masuk menyentuh kebutuhan kedalam ruang lingkup libido, hasrat, dan ambisi. Budaya yang menuntut masyarakat konsumtif materialis dan cenderung bertingkah hedonis. Hal ini cenderung merusak pranata sosial dan melanggar nilai budaya tradisional.

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi perkembangan suatu bangsa dan negara sehingga sangat penting dalam kehidupan masyarakat. Hal tersebut ditegaskan dalam UU. No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang berbunyi: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya

untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Demikian pentingnya suatu pendidikan bahwa tiap-tiap warga negara berhak untuk mendapat pendidikan, pengajaran dan pemerintah mengusahakan untuk menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional yang pelaksanaannya dalam undang-undang.

Siswa disekolah SMA Negeri Kecil Pulau Kulambing sebagai subkultural dalam masyarakat yang merupakan suatu kelompok yang sangat rentang terpengaruh. Pola pikir siswa yang cenderung terbuka lebih mudah menerima hal-hal baru yang bersifat inovatif dibandingkan dengan orang tua. Siswa dalam hal ini pemakai *smartphone*, mudah untuk menggunakan dan berkomunikasi dengan siapa saja, menghabiskan waktu berjam-jam, serta merusak atau berdampak bagi perilaku siswa sendiri. Hal ini bisa memudahkan nilai-nilai dalam berinteraksi, serta merujuk pada pemuasan keinginan semata dan mengikuti kehidupan modern.

Perilaku sosial adalah tingkah laku individu yang berlangsung dalam hubungannya dengan faktor lingkungan yang menghasilkan akibat-akibat atau perubahan dalam faktor lingkungan yang menimbulkan perubahan terhadap perilaku sosial siswa, Skinner (Ritzer, 2016: 72). Sebagai makhluk sosial, manusia senantiasa akan hidup dengan melakukan tindakan-tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Tindakan mereka merupakan perbuatan, perilaku, atau aksi yang dilakukan manusia sepanjang hidupnya guna mencapai tujuannya.

Sekolah ini memiliki regulasi tersendiri dalam hal penggunaan *smartphone* di area sekolah. Peneliti pernah mewawancarai pelajar atas nama Nadila Putri kelas XI mengatakan bahwa siswa tidak dilarang membawa *smartphone* tetapi tidak diperkenankan menggunakan pada saat proses pembelajaran sebelum ada instruksi dari guru mata pelajaran, namun masih ada beberapa siswa yang tetap mengindahkan aturan tersebut walaupun sudah diperingatkan oleh guru yang bersangkutan, ini masih sebuah hasil asumsi bahwa adanya perilaku yang tidak mengikuti peraturan dalam

penggunaan *smartphone*. Serta pernah pula terjadi tindakan asusila pada 2 orang mantan siswa saya sendiri atas nama Sarmini yang hamil diluar pernikahan dan Nuraeni kabur bersama pria yang lebih dewasa diatasnya dikarenakan perkenalan melalui facebook dan sampai hari ini belum kembali kerumah orang tuanya, kemungkinan dasar perilaku menyimpan tersebut akibat penggunaan *smartphone*. Oleh sebab itu dalam penelitian ini akan mengkaji dan mengamati perilaku sosial siswa dalam penggunaan *smartphone* walaupun masih kurang akses jaringan di kepulauan, serta dampak, baik yang bersifat positif maupun negatif dalam hal akademik dan non akademik. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melihat, mengetahui dan mengukur perilaku siswa khususnya di SMA Negeri Kecil Pulau Kulambing. Dengan demikian peneliti mengajukan judul “Dampak Penggunaan *Smartphone* (Studi Perilaku Sosial Siswa Di SMA Negeri Kecil Pulau Kulambing Kabupaten Pangkep)”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut Satori (2010: 22), penelitian kualitatif menekankan pada kejadian atau fenomena, gejala sosial yang ingin diungkap maknanya.

Penelitian ini bertempat di SMA Negeri Kecil Pulau Kulambing Kecamatan Liukang Tupabbing Utara Kabupaten Pangkep. Dalam menentukan informan penelitian, dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Dimana *purposive sampling* adalah teknik penentuan informan dengan pertimbangan tertentu, dengan memiliki kriteria yang telah ditetapkan.

Teknik pengumpulan data merupakan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Adapun metode pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan (observasi), wawancara (interview) dan dokumentasi.

Menurut Satori (2010: 164) Penelitian kualitatif dapat dinyatakan sah apabila memiliki tingkat kepercayaan (*credibility*), keteralihan

(*transferability*),kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*compirmability*).

Teknik pengabsahan dalam penelitian ini menurut Satori (2010: 164) yaitu analisis data yang digunakan secara berulang sampai peneliti memperoleh data yang akurat. Dapat dilakukan melalui tiga tahap, yaitu (1) reduksi data (2) penyajian dan pengolahan data (3) tahap penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN

Gambaran Perubahan Perilaku Sosial Siswa di SMA Negeri Kecil Pulau Kulambing

Perubahan Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan antara yang satu dengan yang lainnya sehingga manusia dikatakan makhluk sosial dan merupakan keharusan untuk menunjukkan eksistensi dirinya. Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya tidak dapat berdiri sendiri sebagai individu melainkan memerlukan bantuan orang lain. Sehingga ada keterkaitan yang saling bergantung antara yang satu dengan yang lain.

Berbagai bentuk perubahan perilaku sosial siswa dapat diamati ketika siswa sedang berinteraksi dengan siswa lainnya. Seperti dalam perilaku sosial siswa didalam kelas dan diluar kelas ketika mereka berinteraksi dengan sesama temannya maupun dengan guru disekolah, ada kecenderungan yang jelas terlihat terkait perubahan perilaku sosial siswa.

1.Perilaku Sosial Siswa

Perubahan perilaku sosial siswa terhadap penggunaan *smartphone* terlihat bahwa, siswa telah mengakui perasaan yang dirasakan ketika menggunakan dan tidak menggunakannya dengan berbagai alasan seperti sifat pengecut secara sosial menunjukkan perilaku kurang suka mempertahankan haknya dan malu berbuat untuk mengedepankan haknya, sifat patuh artinya kurang tegas dalam bertindak, sifat pasif secara sosial ditunjukkan dengan perilaku tidak suka memberi saran atau masukan serta sifat tergantung yang lebih kepada perilaku selalu meminta saran dalam melakukan sesuatu.

Zaldi dan Saenal yang keduanya memberikan pendapat yang sama dimana dikatakan: “jujurka ketika saya menggunakan *smartphone* biasanya ketagihan maka, tidak

dirasa kalau ada teman yang panggilka saya hiraukanki, apa lagi kalau asyik meka main game ML (Mobile Legends) maki susah sekali dirasa orang keluar karena seru. Dulu waktu saya tidak menggunakan *smartphone* rajinka membaca buku sekarang selama kenalma tidak terlaluma suka buku, apa lagi kalau terbatasmi buku mending di internet ada semuaji”.

Hal berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh Muh. Safri dan Nurfaidah kalau menggunakan *smartphone* itu merasa mandiriki dalam mengerjakan tugas-tugas di sekolah, bisaki cari sendiri tugas yang diberikan guru apa lagi kalau mau kerja matematika semua ada kalkulatornya itu *smartphone* ditambah lagi bisaki gunakanki untuk kamus. jadi tidak perlumaki lagi pake kalkulator apalagi pake kamus manual, terus kalau mauki kasiki informasi teman tidak mestimaki pakai surat tapi tinggal di WA (WhatsApp), atau ditelpon melalui Video Call (VC).

Perilaku sosial siswa dalam menggunakan *smartphone* menunjukkan perilaku sosial siswa bersifat inisiatif dan mandiri, sebab mereka orientasinya menggunakan betul-betul untuk pembelajaran disekolah seperti penggunaan kamus sosiologi, biologi, bahasa inggris dan pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Jadi perubahan perilaku sosial siswa dinyatakan sudah baik dikarenakan penggunaannya didominasi secara berani, inisiatif dan mandiri oleh siswa didalam proses pembelajaran disekolah.

2. Perilaku Hubungan Sosial

Perilaku hubungan sosial sangat menentukan bagaimana seorang siswa mampu beradaptasi dengan lingkungan sosial sekitarnya serta mereka tidak kaku lagi dalam berkomunikasi diluar lingkungan sosial siswa berada. perilaku hubungan sosial siswa dalam menggunakan *smartphone* adalah dengan melihat apakah dapat diterima atau ditolak oleh orang lain artinya orang dapat diterima biasanya tidak pernah berprasangka buruk dan tulus menghargai orang lain begitupun sebaliknya ditolak oleh orang lain biasanya suka mencari kesalahan lawannya. Suka bergaul dan tidak suka bergaul, orang yang suka bergaul biasanya memiliki hubungan sosial yang baik dikarenakan senang bersama orang lain, sedangkan yang tidak suka bergaul

menunjukkan sifat sebaliknya. Sifat ramah dan tidak ramah, orang ramah biasanya terbuka dan mudah didekati oleh orang lain dan orang yang tidak ramah bersifat tertutup dan kurang menerima kehadiran orang lain. Serta simpatik atau tidak simpatik, orang yang memiliki sifat simpatik biasanya peduli terhadap perasaan orang lain dan suka membela orang yang tertindas, sedangkan orang yang tidak ramah menunjukkan sifat sebaliknya.

Hal ini diungkapkan dari Tiara yang memberikan pandangannya terkait perilaku hubungan sosialnya dapat diterima, suka bergaul, sifat ramah dan simpatik dalam menggunakan *smartphone* yang mana dikatakan bahwa saya tidak pernahkah gunakanki smarphoneku kalau saat berkomunikasi langsung sama temanku karena tidak enak kurasa dan tidak maukah juga dicuekin sama temanku. Pendapat yang sama dari Nurfaidah A. yang mengatakan bahwa Tidak pernahkah saya cuekinki temanku saat pake *smartphone*ka soalnya tidak baiki kalau nah ajakki orang cerita baru diabaikanki karena saya juga pernah dikasi begitu sama temanku makanya tidak mauka kasi begituki orang.

Hal ini berbeda dengan apa yang diutarakan oleh Zaldi dan Saenal terkait perilaku hubungan sosial dari aspek ditolak orang lain, tidak suka bergaul, tidak ramah dan tidak simpatik yang mana keduanya memiliki pendapat yang sama bahwa “saya kalau sudah kugunakan *smartphone*ku, apalagi main gamekah kuabaikan saja disekitarku karena terlalu fokuslah bela walaupun nah ajakkah cerita temanku.

Jadi perilaku hubungan sosial ditinjau dari aspek dapat diterima atau ditolak oleh orang lain, suka bergaul dan tidak suka bergaul, sifat ramah dan tidak ramah, serta simpatik atau tidak simpatik menunjukkan perilaku hubungan sosial dualitas yakni kecenderungan hubungan sosial didunia maya yang bersifat semu walaupun tetap masih ada sebagian yang menunjukkan hubungan sosialnya secara riil.

3. Perilaku Agresif

Perilaku agresif dapat dijelaskan dari setiap aspek seperti sifat suka bersaing dalam hal bahwa lawannya adalah saingan yang harus dikalahkan sedangkan orang yang tidak suka bersaing menunjukkan sifat bahwa lawannya

adalah koleganya. Sifat agresif yakni orang yang memiliki sifat suka menyerang orang lain secara langsung dan pendendam, sedangkan orang yang tidak agresif menunjukkan hal yang sebaliknya. Sifat kalem atau tenang secara sosial biasanya seseorang merasa tidak nyaman jika berbeda dengan orang lain, malu, ragu dan merasa terganggu jika ditonton orang.

Aldi Syamsur menjelaskan bahwa saya pakai *smartphone* jujur karena ada temanku yang biasa natunjukkan itu *smartphonena*, jadi jengkelka kurasa makanya kuganti *handphoneku* dengan *smartphone* merek Vivo, jadi kalau madonwloadki cepatki ta proses. Zaldi juga mengatakan bahwa suruh belika *smartphone* sama mamaku soalnya lain-lain kurasa dan tidak nyamanka kalau samakah temanku nah tidak ada kupake.

Tetapi hal yang berbeda yang dirasakan Nurfaidah A. dan Tiara yang menyatakan bahwa saya pakai *smartphone* pas masuk SMA, tapi tidak terlalu sukaja ikuti perkembangannya soalnya dilarang sama orang tua, terus saya liat teman-teman jarangmi belajar, banyakmi nakal karena pergaulan lewat *smartphone*. Baru saya tidak adaji pacarku, jadi tidak adaji bisa di hubungi. Seandainya dilarangki pakai *smartphone* di sekolah tidak pakaija juga, banyak teman yang salah menggunakan *smartphone* tapi saya itupi disuruhka buka kemudian saya buka, itupun juga pas kalau diliatki buka yang lain-lain langsungki di kasi teguran jadi pasti jelek juga nilaita.

Perilaku agresif yang ditunjukkan siswa dalam menggunakan *smartphone* menunjukkan sifat suka bersaing serta sifat merasa tidak nyaman ketika berbeda dengan temannya karena mereka tidak ingin dikalahkan oleh orang lain, sehingga keinginan untuk memiliki atau menggantinya semakin tinggi pula. Perubahan perilaku ini muncul dikarenakan bukan sekedar melihat bahwa kegunaanya *smartphone* serta fungsinya akan tetapi keinginan, persaingan yang mengakibatkan perubahan itu terjadi. Namun perlu diketahui pula bahwa masih ada siswa yang menjunjung tinggi perilaku saling menghargai kepada sesama dalam menggunakan *smartphone* dengan menunjukkan perilaku mematuhi peraturan-peraturan yang berlaku di sekolah. Tanpa mengikuti trend masa kini, walaupun perkembangan teknologi semakin

besar baik di bidang pemasaran maupun penggunaannya. Dengan sadar tidak terlalu mengikuti hingga tidak berpengaruh terhadap sikap atau perilakunya.

Faktor yang Memotivasi Siswa Menggunakan Smartphone SMA Negeri Kecil Pulau Kulambang

1. Faktor Internal

Faktor Internal adalah faktor yang menggambarkan karakteristik individu, banyak faktor internal yang mempengaruhi penggunaan *smartphone*. Faktor internal ini mengandung tiga aspek penyebab yaitu tingkat *sensation seeking* yang tinggi yakni sifat ini terbentuk karena rasa kebosanan dan keinginan mencari perhatian orang lain, *self esteem* yang rendah yakni individu cenderung merasa minder dengan orang-orang disekitarnya atau cenderung berfikir tidak masuk akal, serta aspek kontrol diri yang rendah yakni tidak bisa mengatur waktu dan menahan diri dalam menggunakan *smartphone*.

Tiara mengatakan bahwa “dibiarkanma menggunakan *smartphone* oleh orangtuaku karena sudah SMA maka dan di sekolah di suruhjaki juga, saya juga pake *smartphone* ASUS karena kemauankuji sendiri untuk ku pakai cari tugas karena belumpi kasian ada buku paket disekolah terus sekarang jarangmi orang pakai hp biasa, sekarang orang pakaimi WhatsApp jadi tidak repotmaki beli pulsa tinggal kuota mami dibeli dan mudahmaki juga internetan.

2. Faktor Situasional

Faktor situasional adalah faktor yang menggambarkan tentang situasi psikologis individu ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman dan mengalihkan perhatian pada *smartphone* serta menjadi pula pertimbangan untuk membeli sebuah produk khususnya *smartphone* yang mereka inginkan. Contohnya adalah ketika individu mempunyai masalah maka individu tersebut akan mengalihkan perhatian kepada *smartphone* dan berharap masalah yang dialami akan selesai.

Hal ini diungkapkan oleh Saenal inikan sebagai kebutuhan, soalnya bisaki download kayak kamus sosiologi, bisaki main games, kalau ada tugas bisaki dengan mudah cariki dan tidak bikin repot lagi cari di buku, terus motivasiku untuk menggunakan karena memudahkan segala

hal, selain itu bisaki pakai Video Call dan kalau kayak lagi stresskah pasti main gamekah jadi biasa merasa tenangkah kalau habiska main game.

3. Faktor Sosial

Dalam hal ini individu selalu menggunakan *smartphone* untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain. Contohnya pada saat individu sedang bersama-sama dengan orang lain dalam jarak yang sangat dekat, maka individu akan menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi dari pada menemui langsung orang tersebut.

Hal ini dipertegas oleh Zaldi dan Saenal mengatakan bahwa menggunakan *smartphone* untuk mempermudah komunikasi sama teman karena tidak perlu ketemu secara langsung, cukup di whatsapp saja.

4. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Hal ini bagaimana besarnya pengaruh media dalam mempengaruhi individu untuk menggunakan *smartphone*. Menurut Nurmila iye, saya beli dan menggunakan *smartphone* VIVO karena merasa tertarik dengan iklan yang sering ditampilkan di Televisi dan waktu itu juga nah tawarilah saleskah di MTC makanya belikah soalnya bagus kuliati modelnya sama kameranya.

Bawasanya iklan *smartphone* yang di promosikan oleh (televisi) memiliki pengaruh tersendiri baginya untuk mengkonsumsinya. Hal ini sesuatu yang wajar ketika seseorang memilih untuk berbeda karena tidak semua individu memiliki pandangan dan pilihan yang sama.

Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Negeri Keci Pulau Kulambing

Salah satu hal yang mendapat perhatian khusus adalah bahwa setiap perkembangan teknologi selalu menjanjikan kemudahan, efisien, serta peningkatan produktivitas. Pada awalnya teknologi diciptakan untuk mempermudah pekerjaan. Terutama pada pelajar sekalipun. Namun dibalik semua itu ada dampak-dampak penggunaan yang akan ditimbulkan terhadap *smartphone* diantaranya

terbagi menjadi dua, yaitu dampak positif dan dampak negatif.

1. Dampak Positif

Ada kemudahan berkomunikasi yang dirasakan dalam penggunaan *smartphone* serta untuk memenuhi kebutuhan yang lain, serta memberikan keefesienan dalam mengerjakan sesuatu terutama untuk mendapatkan jawaban dari tugas-tugas yang diberikan, tanpa terbatas oleh waktu, dimana pun dan kapan pun bisa melakukan apa saja dengan mudah. Begitu pula bahwa ada peningkatan popularitas yang menjanjikan di rasakan ketika menggunakan *smartphone*. Dengan alat ini bisa melakukan apa saja bahkan membuat para penggunanya terlihat eksis di media sosial.

2. Dampak Negatif

Ada sifat kecanduan yang dirasakan oleh para siswa dalam penggunaan *smartphone*. Aktivitas yang dilakukan secara berulang-ulang dapat menimbulkan dampak negatif. Ketergantungan yang diakibatkan cenderung mengulangi perilaku yang sama akan memberikan pengaruh buruk terhadap kehidupan sosial siswa itu sendiri. Ada pula faktor ketidaknyamanan, atau terjadi kesenjangan interaksi. Kesenjangan interaksi yang dimaksud adalah interaksi langsung (fisik) antar pengguna *smartphone* dan bukan pengguna. Hal yang dekat bisa menjadi jauh dan jauh bisa menjadi dekat. Artinya siswa memiliki hubungan yang unik akibat kebiasaannya berinteraksi di media sosial.

Sehingga tercipta hubungan palsu yang menjadi faktor ketidaknyamanan yang diakibatkan oleh teknologi khususnya *smartphone*. Hal ini membuat pengguna *smartphone* (siswa) semakin sering melakukan interaksi baik terhadap teman sekolah, teman sepermainan, anggota keluarga bahkan orang baru dikenalnya sekalipun. Tetapi perlu dipahami bahwa dampak negatif yang ditimbulkan terhadap penggunaan *smartphone* cenderung diluar sekolah yakni dilingkungan keluarga dan masyarakat.

PEMBAHASAN

Gambaran Perubahan Perilaku Sosial Siswa di SMA Negeri Kecil Pulau Kulambing

Munculnya perubahan perilaku sosial siswa yang dilihat dari sifat pemberani dan pengecut secara sosial, sifat berkuasa dan sifat patuh, sifat inisiatif secara sosial dan pasif, serta sifat mandiri dan tergantung. Para siswa telah menunjukkan masing-masing tindakannya dalam penggunaan *smartphone*. Terutama sesudah menggunakan, seperti meningkatnya rasa kepercayaan diri yang tinggi bagi siswa dalam melakukan proses interaksi, ke sesama teman di sekolah. Namun terkikisnya sebuah kesopanan yang menjadi penilaian di sekolah. Begitupun siswa merasakan kemandirian sesudah menggunakan *smartphone*, guna mencari sebuah sumber belajar. Ketika sebelum menggunakannya siswa merasa tergantung oleh teman-temannya yang lain, hal ini tidak lagi dirasakan karena siswa mampu mencari sendiri yang dibantu oleh *smartphone*.

Perubahan perilaku dalam hubungan sosial ditinjau dari aspek dapat diterima atau ditolak orang lain, suka bergaul dan tidak suka bergaul, sifat ramah dan tidak ramah, serta simpatik atau tidak simpatik pun dialami oleh siswa yakni sesudah menggunakan, siswa dengan mudah untuk bergaul pada siapa pun. Tidak ada lagi batasan bagi mereka untuk berteman dengan siapa saja melalui media sosial. Sehingga terdapat tindakan yang diterima dan tidak diterima seperti adanya perilaku individual, siswa dengan kurang bersosialisasi dengan teman-teman yang ada disekitarnya. Serta merubah pula perilaku yang dulunya tidak merasa eksis menjadi eksis yang tidak kalah dengan teman-temannya yang lain.

Selanjutnya kecenderungan perilaku agresif dilihat dari sifat suka bersaing dan tidak suka bersaing, sifat agresif dan tidak agresif, sifat kalem atau tenang secara sosial dan sifat pamer atau menonjolkan diri juga menjadi bagian dari gambaran perubahan perilaku sosial siswa. Dilihat dari adanya persaingan yang terjadi dalam memilih merek *smartphone*, serta adanya sifat pamer terhadap orang lain, namun ada pula siswa yang tidak bersifat agresif, masih menjunjung tinggi peraturan-peraturan baik dari orang tua, maupun di sekolah dan tidak terlalu

mengikuti gaya hidup yang populer di masa kini. Perubahan yang lain terdapat pula perilaku yang merubah kebiasaan lamanya menjadi kebiasaan baru yang disadarinya, hal ini pula tidak terlepas dari interaksi yang dilakukannya.

Berdasarkan pula teori dari Mead, yang menyatakan adanya perilaku seseorang terbentuk melalui simbol dengan perkembangan akal fikiran, kesadaran dan masyarakat. Menunjukkan bahwa siswa dalam penggunaan *smartphone* tidak terlepas karena adanya fikiran-fikiran tersendiri, sadar dan tidak sadar dalam penggunaan. Serta ruang lingkup sekolah yang memberikan kebebasan menggunakan serta tempat saling bersosialisasi sehingga berpengaruh pada perilaku. Bentuk perubahan perilaku dapat dilihat dari berbagai bentuk jenis perilaku yang merupakan karakter masing-masing seseorang yang dapat diamati ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain. hal tersebut dapat dilihat melalui sifat dan respon antar pribadi.

Melihat siswa di SMA Negeri Kecil Pulau Kulambing dalam pemanfaatan *smartphone*, tidak lagi hanya sebatas penggunaan untuk pembelajaran akan tetapi juga sebagai media hiburan yang menyebabkan perilaku siswa semakin merosot. Untuk menyadarkan para siswa tentu perlu ada kedisiplinan yang tinggi dan menjunjung tinggi peraturan-peraturan sekolah dan tidak terlepas oleh lingkungan keluarga yang merupakan lembaga utama sebagai bentuk penyadaran dan memberikan pemahaman, agar para siswa tersebut menggunakan *smartphone* dengan bijak.

Faktor yang Memotivasi Siswa Menggunakan Smartphone SMA Negeri Kecil Pulau Kulambing

Faktor internal seperti tingkat pendidikan, siswa sangat dibantu, serta cenderung membuat pilihan berbeda menyangkut penggunaan *smartphone*. Adanya keinginan sendiri untuk memilikinya, tanpa adanya dorongan dari orang lain. Karakteristik seperti usia, para siswa telah diberikan kesempatan untuk menggunakan dikarenakan sudah layak dan mereka telah banyak mengetahui tentang dunia luar. Tingkat pendidikan siswa SMA yang rentan umurnya mulai dari 15 tahun ke atas memiliki rasa

penasaran sangatlah tinggi, hingga berbagai macam kehidupan mereka hadapi. *Smartphone* menjadi alat kebutuhan bagi mereka, sebagai siswa mereka lebih mudah dalam proses pembelajaran. Serta tingkat pendapatan orang tua menjadi alasan dalam pembelian tanpa melihat murah atau mahal.

Faktor situasional dalam penggunaan *smartphone*, para siswa memiliki, persepsi, gaya hidup, dan motivasi yang berbeda-beda dalam memilih sebuah informasi barang atau produk. Sehingga barang yang dipasarkan melalui media dapat mengendalikan persepsi siswa, olehnya itu faktor situasional memberikan pengaruh tersendiri bagi siswa untuk menggunakan *smartphone*.

Faktor sosial tidak terlalu massif sebagai daya pendorong bagi siswa dalam penggunaan *smartphone*, tetapi hal ini juga juga tidak bisa dipungkiri bahwasanya memberikan pilihan tersendiri bagi sebagian siswa untuk menggunakan *smartphone*. Dengan adanya keyakinan, nilai, dan simbol yang dipahami sebagian oleh siswa dan diteruskan dari satu generasi ke generasi berikutnya sehingga membentuk sebuah pemahaman tersendiri baginya. Perbedaan-perbedaan yang dipahami para siswa menggunakan *smartphone* dikarenakan adanya rujukan dari teman-teman, serta adanya status sosial keluarga sehingga mereka lebih mudah menggunakannya.

Serta faktor eksternal pun termasuk salah satu hal yang menjadi pilihan dalam pembelian *smartphone* bagi salah satu siswa dikarenakan promosi-promosi media elektronik dan iklan sebagai wahana penunjang yang memberikan pengaruh tersendiri dalam pengambilan keputusan penggunaan *smartphone*. Tetapi hal ini tidak terlalu determinan bagi siswa untuk menggunakan *smartphone*.

Smartphone awalnya memiliki daya guna dan manfaat sebagai penunjang dalam pembelajaran. siswa dengan mudah membuka internet dengan mencari sumber pembelajaran seperti pada beberapa mata pelajaran yang sangat membutuhkan *smartphone* seperti mata pelajaran bahasa Inggris sebagai *translate* (terjemahan) bagi siswa, kamus dan pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dengan mudahnya mereka membuka aplikasi

kamus tanpa mengandalkan kamus manual yang begitu tebal, mata pelajaran matematika yang membutuhkan kalkulator, mata pelajaran sosiologi yang ketika menemukan istilah-istilah ilmiah bisa ditemukan melalui internet di Google, begitu pun mata pelajaran yang lainnya. *Smartphone* sangatlah membantu bagi para siswa terkhusus di SMA Negeri Kecil Pulau Kulambang. Berbagai manfaat *smartphone* bagi para siswa dikarenakan bisa mengakses dengan lancar.

Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Negeri Kecil Pulau Kulambang

Dampak positif dalam penggunaan *smartphone* yaitu dimudahkannya para siswa untuk mendapatkan sumber belajar dikarenakan belum memiliki buku paket, dengan tidak lagi susah payah ke Pangkep untuk cari buku, cukup dengan membeli kuota internet kemudian menggunakan dengan sepuasnya. Memudahkan untuk berkomunikasi melalui media sosial dengan siapapun yang tersedia dalam aplikasi, serta meningkatkan pula daya pikir siswa dalam memahami fenomena dalam dunia maya sehingga mereka tanggap dan peka terhadap segala pokok persoalan.

Penggunaan yang bersifat negatif, para siswa menggunakan *smartphone* dengan waktu yang cukup lama sehingga tanpa mereka sadari menimbulkan radiasi mata dari *smartphone* tersebut. Walaupun memiliki pengaturan merendahkan dan meningkatkan cahaya dari *smartphone*, tetap saja terkadang dirasakan radiasinya. Selain itu menunjukkan pula bahwa ada perilaku kecanduan yang dirasakan oleh para siswa dalam hal ini bermain game. Dengan senangnya mereka menggunakan *smartphone* sehingga lupa waktu dan kondisi yang layak untuk menggunakan. Begitupun banyaknya aplikasi yang tersedia bagi siswa yang membuat mereka nyaman untuk selalu menggunakan dan menciptakan hubungan palsu.

konsep pemikiran Mead terkait interaksionisme simbolik merupakan suatu teori yang berusaha mengungkap realitas perilaku manusia. Interaksi yang memunculkan makna khusus dan menimbulkan interpretasi atau penafsiran. Bagaimana interpretasi atau penafsiran, bagaimana suatu hal menjadi

perspektif bersama. Bagaimana suatu tindakan memberi makna-makna khusus yang hanya dipahami oleh orang-orang yang melakukan. Seperti interaksionisme simbolik yaitu manusia bertindak berdasarkan makna yang ada pada dirinya. Makna tersebut berasal dari interaksi sosial dengan orang lain, makna tersebut disempurnakan disaat proses interaksi sedang berlangsung. Artinya *mint, self dan society* saling memiliki hubungan erat.

Dalam penggunaan *smartphone* dikalangan para siswa SMA Negeri Kecil Pulau Kulambing yakni didasari oleh akal budi mereka atau pemikiran yang melahirkan sebuah simbol, seperti dalam penggunaan *game online* mereka merasakan ketika lawannya kalah atau menang. Atau ketika mereka berkomunikasi melalui beberapa media sosial dengan temannya. Mereka mampu merasakan dan berfikir sama yang dirasakan oleh lawan komunikasinya, yang memunculkan karakter-karakter perasaan yang bisa dikirimkan. Selain itu *self* (diri) dimana dengan kesadaran akan sesuatu mempunyai kemampuan untuk berfikir dan melakukan suatu tindakan, melalui sosialisasi, dan *society* (masyarakat) yang melihat ruang lingkup mikro, artinya organisasi sosial, tempat serta diri muncul. Diketahui bahwa masyarakat ada sebelum individu dan proses mental atau berfikir muncul dalam masyarakat. Berdasarkan hal ini siswa bertindak berdasarkan atas makna-makna, dimana makna tersebut didapatkan dari interaksi dengan orang lain atau temannya, serta makna-makna itu terus berkembang dan disempurnakan pada saat interaksi itu berlangsung.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut: 1) Dengan menggunakan *smartphone*, perilaku sosial siswa telah tergambarkan bahwa terjadi perubahan perilaku sosial, hubungan sosial dan perilaku agresif yang dialami oleh para siswa terkhusus SMA Negeri Kecil Pulau Kulambing. Perubahan perilaku sosial siswa tersebut seperti adanya kepercayaan diri, mandiri, mudah bergaul, perilaku pamer, daya saing yang tinggi dan rasa ketergantungan berlebihan dalam penggunaan *smartphone*. Dalam hal ini game

online serta mereka sering pula mengabaikan teman disekelilingnya ketika menggunakan *smartphone*, tetapi dalam hal ini tetap masih ada sebagian siswa yang menjaga moralitas perilaku hubungan sosialnya serta bersifat mandiri dan kreatif dalam proses pembelajaran di kelas. 2) Penggunaan *smartphone* diseluruh kalangan terutama pada pelajar dilatar belakangi oleh berbagai faktor, baik dilihat dari faktor (a) internal, yakni adanya keinginan diri sendiri tanpa dipaksa oleh siapapun untuk menggunakan (b) situasional, yakni dikarenakan bahwa SMA Negeri Pulau Kulambing belum memiliki buku paket sehingga siswa layak menggunakan *smartphone* (c) sosial, yakni adanya status sosial keluarga yang menjadi faktor pendorong dalam menggunakan *smartphone* bagi kalangan siswa serta pula menjadi kebutuhan untuk pembelajaran di kelas, dan (d) eksternal, yakni adanya pengaruh media elektronik bagi salah satu siswa SMA Negeri pulau kulambing untuk membeli *smartphone*. 3) Dengan penggunaan *smartphone* bagi siswa di lingkungan sekolah memberikan dampak positif yakni memudahkan mencari sumber bahan belajar, memudahkan berkomunikasi dengan temannya dan orang lain, serta mampu meningkatkan daya kritisnya dalam mengamati fonemana didunia maya. Sedangkan akibat negatifnya berpengaruh terhadap kesehatan atau radiasi cahaya kemata, hubungan palsu, serta terkhusus mengalami kecanduan.

Saran

Adapun saran-saran yang hendak diberikan terkait dengan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, adalah sebagai berikut: 1) Para siswa harus dibekali dengan pengetahuan dalam mengoprasikan pemanfaatan teknologi terkhusus *smartphone*. Agar nilai-nilai asing yang masuk melalui media tersebut dapat difilter, oleh sebab itu guru tidak terlepas dari kontrol dan memberikan banyak aktifitas ekstrakurikuler untuk menunjang bakat mereka dari segala bidang keterampilanya sehingga tidak terlepas dari berbagai prestasi yang dimiliki oleh para siswa. 2) Bagi para orang tua sekiranya tidak berlebihan mengikuti keinginan anaknya (siswa) dengan iklan yang ditampilkan produk terbaru *smartphone* di media elektronik dan media cetak sehingga siswa tidak menjadi konsumtif dan memaksakan diri untuk mengikuti mode atau

trend masa kini yang mereka belum pahami.
3) Menanamkan kepada para siswa terhadap nilai-nilai ajaran agama dan kearifan lokal yang menjadi dasar pembentukan karakter siswa yang bermoral. Oleh sebab itu para orang tua dan guru di sekolah saling bekerja sama untuk membangun dan memberikan preventif terhadap setiap penyalahgunaan *smartphone* yang menyimpan dari nilai dan norma dimasyarakat serta pemahaman tentang dampak negatifnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Carla, Johnson & Monle, Lee. 2004. *Prinsip-prinsip Pokok Periklanan Dalam Perspektif Global*. Jakarta: Prenada.
- Hurlock, Elizabeth B. 2003. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta. Erlangga.
- Ranjabar, Jacobus. 2015. *Perubahan Sosial (Teori-Teori dan Proses Perubahan Sosial Serta Teori Pembangunan*. Bandung: Alfabeta.
- Ritzer. George. 2013. *Masyarakat Konsumsi*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Ritzer. George. 2016. *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Satori, DJam'an & Komariah, Aan. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang. No. 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta